

todos los jugadores. Dejar un espacio al lado del mazo para lo que será la pila de descarte.

2) Repartir \$10 a cada jugador

3) Reparte a cada jugador una carta de Heladera que quedará en su zona.

4) Dejar el Dado de Clientes en la mesa al alcance de todos los jugadores.

5) Aparta y mezcla boca abajo las fichas de denuncias a bromatología si se juega a ese modo.

Desarrollo de la partida:

Cada partida de Pizzagross dura un total de 3 días, que corresponden a tres rondas de juego.

Cada "día" se divide en 3 Fases. La primera Fase (Fase de Pedido) es realizada por todos los jugadores a la vez. La segunda y la tercera Fase (la de Mercado y la de Cocina) la va completando cada jugador antes de pasar al siguiente participante, ubicado a mano izquierda. Por lo tanto, se debe determinar al azar quién será el jugador inicial al finalizar la Fase de Pedido.

Fase de Pedido:

Representa el encargo de ingredientes para poder preparar las pizzas.

En esta Fase:

1) Se reparten 7 cartas de Ingredientes a cada jugador que las mira en secreto.

2) Cada jugador elige 1 de las 7 cartas y la coloca en la mesa boca abajo frente a sí.

3) Cada jugador le pasa las 6 cartas restantes de la mano al jugador que está a su derecha.

4) De las cartas recibidas, cada jugador elige 1, la coloca en la mesa boca abajo frente a sí y le pasa las 5 cartas que restan al jugador que está a su derecha.

5) El proceso se repite hasta que cada jugador ha elegido y colocado 7 cartas en la mesa boca abajo frente a sí.

Atención: Estas cartas elegidas no pueden ser cambiadas o pasadas a otros jugadores. Un jugador puede revisar siempre que quiera sus cartas elegidas.

Si en la Fase de Pedido de alguno de los Días el mazo se queda sin cartas, se baraja las que estén en la pila de descarte y se hace con ellas un nuevo mazo.

Fase de Mercado:

Representa la compra de los ingredientes que se encargaron en la fase anterior.

En esta Fase:

El jugador que esté en turno comprará los Ingredientes que eligió en la Fase de Pedido y tiene en la mesa frente a sí.

Cada Carta de Ingrediente tiene un precio en su parte superior que puede ser 0 (sin costo) 1 o 2. Para comprarla, el jugador revela la carta y paga la cantidad de monedas según el costo. Las monedas que se usan para el pago se colocan en un montón en el centro de la mesa.

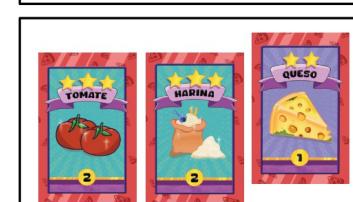
Si hay Cartas de Ingredientes que el jugador decide o no pueda comprar, las revela y las coloca en la pila de descarte. Una vez que finaliza, pasa el turno al siguiente jugador. Cuando todos los jugadores han tenido su Fase de Mercado, se pasa a la Fase de Cocina.

El ingrediente que tenga menos estrellas, es el que determina la calidad de la pizza.



Ejemplos de pizzas:

Pizza de calidad de una estrella debido a que contiene el tomate de calidad de una estrella.



Pizza de calidad de dos estrellas debido a que contiene el queso de calidad de dos estrellas.

Nota para jugadores avanzados: para acelerar el partido, en la fase de mercado los jugadores pueden jugar en forma simultánea.

Fase de Cocina:

Representa el preparado y venta de pizzas a los clientes que visitan en restaurante de cada jugador.

En esta fase:

El jugador que esté en su turno lanza el Dado de Cliente. Eso indica el nivel de exigencia del Cliente, que puede ser de 1 Estrella (menos exigente), 2 o 3 Estrellas (más exigente).

Si el resultado del dado es 1 Estrella, el Cliente comprará pizzas con Ingredientes que tengan 1, 2 o 3 Estrellas.

Si el resultado del dado es 2 Estrellas, el Cliente comprará pizzas sólo con Ingredientes que tengan 2 o 3 Estrellas.

Si el resultado del dado es 3 Estrellas, el Cliente comprará pizzas sólo con Ingredientes que tengan 3 Estrellas.

Para hacer una pizza, se necesita tener 3 Cartas de Ingredientes diferentes: una de Harina, una de Queso y una de Tomate. El jugador sólo puede usar las Cartas de Ingredientes que compró en su Fase de Mercado y no pueden tener menos Estrellas que la exigencia del Cliente.

Si puede cumplir con el requisito, descarta los Ingredientes utilizados y toma \$10. Después, lanza el dado nuevamente y el proceso se repite, hasta no poder satisfacer un Cliente.

Cuando no se puede satisfacer al cliente, el jugador descarta todas las Cartas de Ingredientes que le queden, con excepción de un máximo de 3 Cartas a su elección que las mantiene para el Día siguiente, dejándolas debajo de la carta de Heladera. Su Fase finaliza y pasa al siguiente jugador. Cuando el último jugador finaliza su Fase de Cocina, termina el Día e inicia el siguiente, repitiendo la dinámica de las 3 Fases explicadas.

Fin de la partida:

El juego finaliza al concluir la tercera Ronda o Día. El jugador con

mayor cantidad de dinero recolectado en Fichas de Monedas es el ganador. Si hay empate, el jugador con mayor cantidad de Estrellas entre las cartas que mantiene al final de la Fase de Cocina es el ganador. Si aún hay un empate... ¡Pues siempre se puede jugar una nueva partida!

Modo: Fichas de denuncias a bromatología

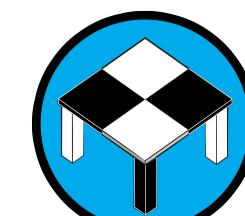
En este modo, es posible elegir entregar pizzas de menor calidad a un cliente más exigente, pero a un costo. En ese caso, el jugador toma boca abajo un número de fichas de bromatología igual a la diferencia que haya entre la pizza que entrega con respecto al nivel de exigencia del cliente.

Ejemplo: Pablo tira el dado y sale un cliente con nivel de exigencia de tres estrellas. Pablo no tiene ingredientes para hacer ese tipo de pizza, pero tiene una pizza nivel 2; puede elegir entregarla de todas formas para tomar 1 ficha de bromatología **boca abajo** por la diferencia. Entregar pizzas de este modo es opcional.

Las fichas de bromatología tienen un número que representa la cantidad de denuncias que le hicieron a bromatología. Por cada denuncia el jugador al final del juego debe pagar 1 peso de multa (Pueden ser de ninguna a 7 denuncias). Nótese que estas fichas se revelan al final de la partida.

Final de la partida y eliminación por cierre del local:

- 1) Al final del juego se sacan y apartan un número de fichas de bromatología igual al número de fichas del jugador que haya tomado más fichas de bromatología durante el juego, se suma los números y ese es el número máximo de denuncias permitidas .
- 2) Luego se revelan todas las fichas de los jugadores , se suman las denuncias y se compara con el número de denuncias máximo permitido.
- 3) Si algún jugador supera ese número queda automáticamente eliminado y no puede ganar el juego. Los demás jugadores que tengan fichas y no se pasaron del número de denuncias pagan la correspondiente multa . Por cada denuncia se paga 1 peso.



Mesa Games

Finalmente, el jugador entre los que no hayan sido eliminados, que tenga más dinero es el ganador.

Caso especial: en el remoto caso que todos los jugadores hayan superado el número de denuncias permitidas se declara ganador al jugador con más dinero, luego de pagar las multas correspondientes.

Contenido de la caja:

72 cartas

38 fichas de monedas

25 fichas de denuncias a bromatología

1 dado de cliente

1 reglamento

Créditos:

Autor: Pablo Zamalvide

Ilustrador: Flavia Tarragona

Editores: Jorge Méndez y Claudio Gancedo

Colaboradores en el desarrollo y testers:

Juan Royes y Pablo Figoli.

Especial agradecimiento para Paola Flores y Gonzalo Lema.

www.mesagames.com.uy

Industria Uruguaya



Tienes 3 días para demostrar que haces las mejores Pizzas!... o por lo menos unas no tan desagradables.

En Pizzagross intentarás complacer a la mayor cantidad de clientes que lleguen a tu restaurante. Algunos serán muy exigentes, otros no tanto y eso puede resultar una gran ventaja frente a la competencia. ¿Estás listo? ¡A amasar y al horno..! y por favor, cuida la higiene.

Pizzagross es un juego para 2 a 5 jugadores donde se intentará adquirir mejores ingredientes para así tener mayores posibilidades de vender más pizzas que tus oponentes.

Objetivo del juego:

Ser el jugador con más dinero (\$) al final de la tercera Ronda (o Día). El dinero se adquiere al vender las Pizzas que puedes prepararle a los clientes.

Preparación de la partida:

- 1) Barajar todas las 72 Cartas de Ingredientes y conformar con ellas un mazo que se coloca boca abajo en medio de la mesa al alcance de

